

Scène initiale: Lucien entre dans un bar, où se passe une soirée de musiciens. Il y va avec ses amis, anciens collègues de l'UGA, mais il est arrivé tôt. Ou mieux, ses amis vont arriver en retard. Il est seul dans le bar et il se regarde autour pour voir l'ambiance.

1 - Comprendre les présentations

Scénario : Il est seul dans le bar et il se regarde autour pour voir l'ambiance. Il entend des parties des conversations de trois tables, dans lesquelles les personnes se présentent.

Déclencheur : Cliquer sur une table pour pouvoir écouter les présentations. 3 tables, donc 3 cliques, directement de la carte principale.

Exercice :

Il y a 3 personnages par table.

La table des musiciens alternatifs : la chanteuse asmr, le pianiste qui joue avec un seul doigt, le flûtiste qui inspire, la rockstar qui vit dans un monastère

La table des genres alternatifs : le death metal pour bébés, la techno pour se calmer, le rap sans mots, la disco pour les funerals, le reggae pour les herboristeries, le pop pour les chiens

Les professions alternatives : le producteur ... de casseroles à jouer avec les coudes, le manager sans portable, la discographe que n'est jamais allée à un concert (c'est la première fois?), le photographe avec une chambre noir

Comment le compléter :

Il faudra écouter les audios (15-20 seconds par personne). 3 audios par table, donc 9 audios totals. Ensuite trouver à qui appartient l'audio, grâce à des détails dans l'image (ex. la chanteuse - un tatouage d'un microphone, le pianiste qui joue avec un seul doigt - un doigtier pour ne pas se blesser, le producteur de techno pour se calmer - un aspect hippie, le manager sans portable - un cahier et un stylo...)

Ecrans : 3 écrans, un par table. Chaque écran comprendra les personnages avec leurs traits distinctifs

2 - Se présenter

Scénario : En attendant ses amis, Lucien commence une dame, qui est seule aussi. Elle s'appelle Sarah. Il doit se présenter et dire ce qu'il fait

dans la vie. Des suggestions apparaîtront dans l'écran pour dire les choses correctes.

Déclencheur : Cliquer sur Sarah

Exercice : Exercice de conversation. Il faudra bien répondre et arriver au bout de la conversation.

Des suggestions apparaîtront dans l'écran pour dire les choses correctes, comme "present yourself", "say your job" (si ce n'est pas déjà évident).

Exemple de conversation : What's your job? artist, musician, producer

What kind of music? video games, ambient music..

What music do you like to listen to? rock, k-pop, blues, jazz..

Oh, I've written all the songs in Guitar Hero. Take my number, we'll have an event for videogames producers next Thursday.

Ecrans : 1 écran avec Lucien et Sarah

3 - Parler de ses goûts

Scénario : En attendant encore, Lucien décide d'aller boire quelque chose. Il va donc au bar, où le barman est une IA programmé pour converser avec les clients.

Déclencheur : Cliquer sur le bar

Exercice : Exercice de conversation. En parlant, l'IA a des petits bugs, donc il fait des erreurs.

Au début il remplit Lucien de questions sur les soirées et sur la musique, mais pas sur ce qu'il veut boire. Quand Lucien lui fait noter cela, il bug et recommence avec les mêmes questions du début. Après il commence à faire du beatbox sans raison. Finalement Lucien demande quels sont les drinks dans le menu, et le barman lui donne deux options.

Nous dirons aux joueurs quand répondre au barman et quand le solliciter avec des questions.

Exemple de conversation :

- Do you love parties ? Do you prefer parties at home or outside ?
Do you like small concerts or big ones ? Do you often need
quietness or do you prefer to have music and people around all the
time ? What's your favourite place to write music ? What's your
favourite place to listen to music ? Do you prefer headphones or a
speaker ? Do you prefer to be close to the stage or faraway ? To
stand or to sit ?

- How many questions do you ask me ?
- I'm sorry, I'm an AI, I'm programmed to ask a lot of questions until another client arrives.
- But you didn't ask me what I wanted to drink.
- Yes, sorry. I have a little bug. Do you love parties ? [il commence à faire du beatbox]
- Can you tell me the drinks you have ?
- Yes, we have two drinks tonight. One with alcohol and without alcohol.

Ecrans : 1 écran avec Lucien et le barman

Musique : beatbox éventuellement

Support : Lucien, en attendant ses amis, décide d'aller dans une autre partie du bar (par exemple dans la salle au sous-sol).

Clutch moment :

Si Lucien bois de l'alcool - musique plus haute, les amis parlent plus fort, s'interrompent, couleurs plus flous

Si Lucien ne bois pas d'alcool - rien de tout ça

Déclencheur : Automatiquement après l'activité 3

Ecrans : 1 écran avec les deux drinks

4 - Les amis de Lucien

Scénario : Finalement les amis de Lucien arrivent. Ils sont Elise, musicienne jazz de Paris, Zoé, enseignante de guitare qui va bientôt s'installer au Canada, et Alex, qui va joindre une orchestre internationale à Londres comme stagiaire.

Déclencheur : Cliquer sur les amis

Exercice : Conversation. Saluer les amis, demander comment ils vont et si leurs voyages pour arriver au bar se sont bien passés.

Ensuite, demander comment étaient leurs dernières expériences de travail. Zoé a enseigné la guitare en ligne et en présentiel. Alex a dirigé la petite chorale de l'université de Grenoble. Elise a joué dans un groupe jazz de Paris.

Pour finir, faire un commentaire cohérent avec l'une des trois descriptions. Par exemple: "Zoé, I think your job is interesting because

...", ou "Alex, I think your job is pretty boring because..." [je ne suis pas sûr de comment gérer le prompt ici]

Ecrans : 1 écran (petite vidéo ??) avec l'arrivée des amis + 1 écran avec les 4 à la table.

Possible écran différent pour la version avec alcool.

5 - Comment travailler dans un environnement anglophone ?

Scénario : Lucien pose cette question. Alex et Zoé répondent, mais ils ont des opinions très différentes.

Déclencheur : Cliquer sur les amis à nouveau

Exercice :

Il faudra trier les points de vue. En bas de l'écran, dès le début, on trouvera les motivations qu'ils vont donner. Faire glisser les motivations sur la bonne personne.

Alex pense qu'il faut être très discipliné, produire beaucoup de musique, contacter plein de gens pour se créer un réseau large. Bref, la quantité avant la qualité.

Zoé pense le contraire. Il faut bien décider où et avec qui travailler. Il vaut mieux avoir un environnement limité mais créer des fortes relations, qui au fur et à mesure nous amèneront à progresser dans notre carrière. Elise, qui est une musicienne plutôt bohémienne, n'a pas un point de vue défini. Le seul but est de vivre dans le moment, dans l'art, dans l'inspiration, une journée après l'autre.

Ecrans : 1 écran avec tous les personnages.

Possible écran différent pour la version avec alcool.

6 - La chanson

Scénario : Lucien écoute attentivement la chanson qui joue dans le bar. Il pense que c'est une intelligence artificielle. Il discute avec ses amis. Il doit utiliser les bons adjectifs et motiver ses argumentations. Quand il pense avoir bien fait, les trois commencent à faire des choses insensées, comme danser sur la table. Il ne sait pas si c'est l'alcool qu'il ou ses amis ont bu, mais il trouve ce comportement plutôt bizarre..

Déclencheur : Cliquer sur la radio ou sur des enceintes

Exercice : Conversation. Lucien dit que la chanson, à son avis, a été créée par une IA. Il expose ses motivations à ses amis, en utilisant les bons adjectifs et des bonnes argumentations. Par contre ses amis

répondent de ne pas savoir si c'est de l'IA. Après il commencent à danser en l'ignorant.

Ecrans : 1 écrans avec les personnages. Ils sont en train d'écouter la chanson.

Possible écran différent pour la version avec alcool (ils sautent sur la table ?)

Scène finale : Lucien décide de rentrer chez lui parce qu'il est fatigué, et il n'a pas envie de danser avec les autres. Lucien salue les amis et part.

Déclencheur : Automatiquement après l'activité 6

Ecrans : 1 écran avec les 4 personnages, 1 avec Lucien qui rentre, 1 avec Lucien dans son appartement. Possiblement, 1 qui déclare que l'unité est terminée